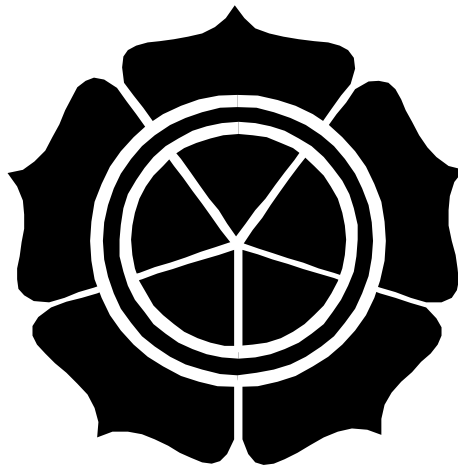


**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN GAME DAKON DENGAN
MACROMEDIA FLASH 8 SEBAGAI USAHA UNTUK TETAP
MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL
PADA ERA DIGITALISASI**

Naskah Publikasi



diajukan oleh

Devinta Ristanti

07.12.2314

kepada
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

NASKAH PUBLIKASI

**Pembuatan Dan Perancangan Game Dakon Dengan Macromedia
Flash 8 Sebagai Usaha Untuk Tetap Melestarikan Permainan
Tradisional Pada Era Digitalisasi**

disusun oleh

Devinta Ristanti

07.12.2314

Dosen Pembimbing




Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom.
NIK. 190302125

Tanggal, 11 Juni 2011

**Ketua Jurusan
Sistem Informasi**




Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029

**MAKING AND DESIGNING DAKON GAME WITH MACROMEDIA FLASH 8 AS AN
EFFORT TO CONTINUE PRESERVING THE ERA OF DIGITALIZATION**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN GAME DAKON DENGAN MACROMEDIA
FLASH 8 SEBAGAI USAHA UNTUK TETAP MELESTARIKAN PERMAINAN
TRADISIONAL PADA ERA DIGITALISASI**

Devinta Ristanti

Jurusan Sistem Informasi

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

The development of technology at this moment become very quick. The modern technology at these days can make a human follow the development at this era and they feel very comfortable with the existence of those magnificent and instant technology including those kids which prefer to play playstation or any other online internet games rather than traditional games. It is indeed not all kids forget about those traditional games, some of them who are still live with the modesty tradition from their childhood in a village, still can feel the variety of those games but not for those who live in the middle of the era and technology development. Old fashioned games is very good to train children both physically and mentally. With this games they are stimulated to create creativity, skill development, leadership, intelligence and knowledge but unfortunately along with the development of an era at these days, this traditional games is slowly been left or even forgotten.

Because of those reasons, I want to make a traditional game as an effort to maintain the traditional nation culture so the modern kids won't forget even though the technology development is getting very advanced. In the making of this game, I will use the software Macromedia Flash 8 and other supporting software to create this "Dakon" game.

With this game, those kids and teenagers can still maintain the traditional game in a digital format in this digitalization era, so they don't need real game tools, they can only provide a computer or laptop to play this "Dakon".

Keywords: Technology, Game, Traditional, Dakon

1. Pendahuluan

Permainan tradisional yang beragam seharusnya dipertahankan dan dilestarikan sebagai warisan budaya bangsa. Namun pada jaman sekarang ini permainan tradisional mulai tersisih dengan adanya permainan berteknologi seperti Playstation, Videogame, PSP (*PlayStation Portable*) ataupun games online di internet dari pada bermain permainan tradisional. Memang tidak semua anak-anak melupakan permainan tradisional, mereka yang masih hidup dengan kesederhanaan masa kanak-kanak di desa masih dapat merasakan keberagaman permainan tradisional, tetapi tidak dengan mereka yang hidup ditengah-tengah perkembangan jaman dan teknologi yang serba canggih, mereka harus mampu mengikuti perkembangan jaman.

Permainan tempo dulu sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak karena secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Namun sayangnya seiring kemajuan jaman, permainan yang bermanfaat bagi anak ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Salah satu permainan tradisional yang cukup populer dan identik dengan dunia wanita adalah dakon. Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga di daerah lain.

Pada masa lalu permainan ini sangat lazim dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja wanita. Tidak ada yang tahu mengapa permainan ini identik dengan dunia wanita tetapi menurut beberapa pendapat salah satunya adalah karena permainan ini identik atau berhubungan erat dengan manajemen atau pengelolaan keuangan. Pada masa lalu (bahkan hingga kini) kaum hawa disadari atau tidak, berperanan penting dalam pengelolaan keuangan rumah tangga. Dakon dianggap menjadi sarana pelatihan terhadap pengelolaan atau manajemen keuangan tersebut. Untuk kaum adam mungkin permainan semacam ini dianggap terlalu feminine, kurang menantang, tidak memerlukan kegiatan otot dan pengerahan tenaga yang lebih banyak.

Permainan dakon barangkali dianggap telah kuno, ketinggalan zaman, atau bahkan dianggap udik karena pada saat sekarang permainan dakon ini boleh dikatakan tidak ada lagi. Anak-anak perempuan sekarang lebih tertarik bermain boneka Barbie, melihat sinetron, atau bermain playstation. Permainan ini

sesungguhnya merupakan serpihan kecil dari unsur pembentuk budaya dan karakter bangsa dimana sesungguhnya kita bisa memetik banyak manfaat yang kadang kita sendiri tidak menyadarinya. Dengan permainan itu kita telah dilatih untuk terampil, cermat, sportif, jujur, adil, tega selira, dan akrab dengan orang lain (teman).

Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas penulis ingin membuat sebuah game Dakon berbasis flash, sebagai salah satu upaya mempertahankan permainan tradisional agar budaya bangsa tidak terlupakan oleh anak-anak meskipun adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Permainan dakon berbasis flash ini dibuat dengan tujuan menjadikan sebuah permainan tradisional yang bisa dimainkan dengan kecanggihan teknologi pada jaman sekarang, sehingga anak-anak jaman sekarang tetap bisa mengenal permainan dakon dalam bentuk digital karena kini sarana permainan aslinya sudah semakin susah dijumpai karena mulai tersisih dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat.

2. Landasan Teori

2.1 Definisi Game

Game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi, dalam kamus bahasa Indonesia *Game* adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. *Permainan* adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Adapun beberapa definisi lain tentang game menurut beberapa pakar atau ahli diantaranya :

1. Game adalah sesuatu yang memiliki "*akhir dan cara mencapainya*" : artinya ada tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya. (*David Parlett*)
2. Game adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan *dengan dibatasi oleh konteks tertentu* (misalnya, dibatasi oleh peraturan) (*Clark C. Abt*)
3. Game memiliki enam sifat : *Bebas* (bermain adalah pilihan, bukan kewajiban), *Terpisah* (waktu dan tempat telah

ditetapkan terlebih dahulu), *Memiliki hasil yang tidak pasti, Tidak Produktif* (artinya tidak menghasilkan barang atau kekayaan), *dipayungi sebuah aturan*, dan *Pura-pura* (dibarengi dengan kesadaran bahwa game bukan kehidupan nyata, tapi semacam realita yang terpisah tapi dimiliki bersama). (*Roger Callois*)

4. Game adalah upaya sukarela untuk mengatasi rintangan yang tidak perlu. (*Bernard Suits*)
5. Game memiliki empat sifat, yaitu sistem formal tertutup, mengandung interaksi, melibatkan konflik, dan relatif aman untuk dilakukan. (*Chris Crawford*)
6. Game adalah sebetuk karya seni di mana peserta, yang disebut Pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan (*Greg Costikyan*)
7. Game adalah sistem tempat pemain melakukan konflik bohongan, ditentukan oleh aturan, yang memberi hasil terukur (*Katie Salen and Eric Zimmerman*)

Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Game sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi game juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan game kita akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang kita lakukan. Salah satu game yang banyak digemari anak-anak ataupun remaja saat ini adalah Computer Games (*Permainan Komputer*). Game ini dimainkan lewat bantuan alat komputer.

Game Komputer adalah sebuah program software dimana satu atau lebih pemain berusaha untuk membuat keputusan lewat kontrol terhadap object dan resource guna memenuhi satu tujuan tertentu. Game Komputer berbeda dengan jenis game yang lain karena tidak ada pergerakan secara fisik atau interaksi langsung dengan object kecuali lewat perantaraan komputer. Software yang dibuat harus dapat menangkap reaksi yang cepat dari interaksi yang dihasilkan dengan pemain. Karena itu software untuk computer games harus bersifat real time. Kompleksitas game adalah bergantung dari kemampuan merepresentasikan aturan dan lingkungan game dalam program yang dibuat.

2.2 Genre Pada Game

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai beberapa genre game berbasis flash diantaranya :

1. Adventure

Adventure adalah suatu game petualangan untuk mencapai tujuan tertentu dengan berbagai tantangan, Game ini mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun terkadang meliputi masalah konseptual, dan tantangan fisik (namun sangat jarang) .Game jenis ini sudah berkembang jauh hingga menjadi genre campuran action beat-em juga dan sekarang di tahun 2000an ,jenis ini cenderung untuk memiliki visual 3D. Game murni petualangan lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan. Salah satu contoh game adventure ialah Super Mario.

2. Role Plying Game

Permainan peran (*bahasa Inggris: role-playing game disingkat RPG*) adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini. Permainan PC yang menggunakan unsur-unsur dan mekanisme permainan RPG disebut sebagai computer role playing games atau CRPG. Selain di PC, RPG juga banyak diadaptasikan ke mesin-mesin permainan atau konsol, yang disebut console role-playing games, disingkat cRPG. Dengan meningkatnya popularitas RPG elektronik, industri permainan video telah membuat istilah RPG dikenal untuk RPG elektronik saja, dan mengakibatkan munculnya istilah RPG "pen and paper" atau "tabletop" untuk mendeskripsikan RPG tradisional. Karena unsur-unsur sejarah, budaya, dan kemampuan perangkat keras, permainan peran konsol telah berevolusi untuk memiliki ciri-ciri khas yang membedakannya dari RPG elektronik lainnya. Karena sebagian besar cRPG berawal di Asia Timur, khususnya Jepang, cRPG sering disebut JRPG (Japanese Role-Playing Game. Secara kebudayaan, pengembang game jepang biasanya membuat Role Playing Game (RPG) ke arah cerita linier. Salah satu contoh game RPG adalah Final

Fantasy , MegaMan X: Command Misision, Megaman Battle Network series dan Ninja Saga.

3. Strategi

Game Strategi adalah jenis permainan game seperti simulasi dengan tujuan jelas, sehingga membutuhkan strategi si pemain dan melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika. Game ini merupakan kebalikan dari game jenis action yang berjalan cepat dan perlu refleks secepat kilat, video game jenis strategi, layakna bermain catur, justru lebih memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. Game strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal dua orang atau sekelompok.

Game jenis ini terbagi menjadi dua yaitu :

1. *Real time strategi* : game berjalan dalam waktu sebenarnya dan serentak antara semua pihak dan pemain harus memutuskan setiap langkah yang diambil saat itu juga berbarengan mungkin saat itu pihak lawan juga sedang mengeksekusi strateginya. Contoh game jenis ini adalah Company of Heroes (2006), Starcraft (1998), Dungeon Keeper (1997), Age of Empires II : The Age of Kings (1999) , Rome: Total War (2004), Command & Conquer : Red Alert (1996), Warcraft III: The Frozen Throne (2003) dan sebagainya.

2. *Turn based Strategy* : Game yang berjalan secara bergiliran, saat kita mengambil keputusan dan menggerakkan pasukan, saat itu pihak lawan menunggu, begitu pula sebaliknya. Contoh : Catur, Gunrox, Silent Storm, Advance war.

4. Puzzle

Game jenis ini sesuai namanya berintikan mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, melewati labirin, sampai mendorong-dorong kotak sampai masuk ke tempatnya, semua itu termasuk dalam jenis ini. Sering pula permainan jenis ini adalah juga unsur permainan dalam game pertualangan maupun game edukasi. Puzzle Game ditujukan untuk memecahkan masalah tertentu. Hampir semua tantangan disini menyangkut masalah logika yang

biasanya dibatasi oleh waktu. Contoh game dari genre game puzzle adalah Mahjong-Naga, Square Frenzy, Typer shark deluxe.

5. Arcade

Game dengan tipe arcade adalah game 2 dimensi, game ini sangat ringan untuk dimainkan sehingga sering disebut mini games, sekarang banyak situs situs yang membuat game arcade yang dibuat dengan flash agar bisa dimainkan oleh pengunjungnya melalui browser. Game Arcade adalah jenis permainan game menghadapi objek yang bergerak cepat, “membahayakan” atau “menyerang” pemain. Contoh game arcade misalnya Street legal racing, Street Fighter II.

Dari pembagian genre diatas, maka dapat pula diambil identifikasi adanya beberapa aspek yang menyebabkan munculnya genre yang berbeda, antara lain : kecepatan reaksi (speed), kepintaran (cleverness), pengalaman (experience), pemahaman (insight), surprise, emosi.

2.3 Tahap Pembuatan Game

Tahapan dalam membuat game adalah :

1. Menentukan tema game

Untuk memberikan hasil yang maksimal, terlebih dahulu menentukan tema game. Dalam penelitian ini penulis mengambil tema game edukasi dan budaya. Karena game ini ditujukan untuk anak-anak maupun remaja sebagai sarana edukasi dan untuk mempertahankan budaya bangsa yang tak lain adalah mempertahankan permainan tradisional agar tidak tersisih oleh adanya teknologi yang semakin canggih dan berkembang pesat.

2. Menentukan genre game

Dalam game ini peneliti menggunakan genre game strategi karena game dakon termasuk dalam genre turn based strategy (*game yang berjalan secara bergiliran*).

3. Memilih Software

Dalam pembuatan dan perancangan game dakon ini, penulis menggunakan software macromedia flash 8, karena penulis membuat game berbasis flash disamping itu juga karena macromedia flash merupakan salah

satu aplikasi untuk membuat game sederhana yang lumayan mudah digunakan.

4. Mencari dan menentukan Sound efek atau Musik

Tanpa musik dan sound efek game akan terasa kurang hidup ketika dimainkan. Oleh karena itu untuk menghasilkan game yang menarik perhatian dan disenangi, Maka diperlukan pengemasan yang lebih seperti adanya Sound efek untuk menunjang tampilan dan hasil keseluruhan game agar tampak lebih persuasif.

5. Memproduksi Game

Inilah tahap awal dari praktek pembuatan game yang sebenarnya, setelah menentukan tema, menentukan genre, memilih software dan menentukan sound, dalam memproduksi game ini dibagi menjadi 4 bagian yaitu :

- a) Pitching :
 - a. Pencarian ide
 - b. Membuat konsep dasar pembuatan game
 - c. Menentukan rencana pembuatan game
- b) Pre-Production :
 - a. Pematangan konsep
 - b. Menganalisa kebutuhan untuk pembuatan game
 - c. Memperkirakan biaya dan waktu yang di perlukan
 - d. Membuat prototipe
- c) Production :
 - a. Membuat desain dan program game
 - b. Membuat audio / sound yang akan digunakan dalam game
 - c. Tes game (*untuk mengetahui apakah error / tidak*)
- d) Post – Production :
 - a. Pemasaran dan menjaga kualitas
 - b. Mengevaluasi game yang sudah di produksi
 - c. Menganalisa penjualan game
 - d. Pengembangan game

3. Analisis dan Perancangan

3.1 Sejarah Dakon

Dakon adalah suatu permainan tradisional, di luar jawa permainan ini lebih dikenal dengan nama *congklak*. Secara internasional permainan dakon disebut

Mancala berasal dari bahasa Arab '*Naqala*' yang artinya bergerak. Menurut dugaan asalnya dari Jordania setelah ditemukan papan mainan yang berusia 7000-5000 tahun sebelum masehi. Sedang di Afrika permainan ini juga dikenal dengan nama *Oware*. Permainan dakon sampai ke Indonesia pertama kali dibawa oleh pendatang dari Arab yang rata-rata datang ke Indonesia untuk berdagang dan dakwah.

3.2 Cara Permainan Dakon

Permainan dakon dilakukan oleh dua orang. Ada 12 lubang dalam dakon, 2 lubang besar disebut lumbung yang merupakan penyimpanan biji yang dibagi secara merata dalam urutan arah (*kanan*). Jumlah biji yang dimainkan masing-masing ada 5 biji disetiap lubang. Aturan dasar misalnya lumbung mati, artinya kalau biji sampai di lumbung mati (*tidak jalan lagi*). Kondisi mati juga terjadi jika biji jatuh di lubang tanpa ada biji yang lain. Kondisi tersebut dapat menguntungkan player musuh karena otomatis player musuh akan langsung memulai permainannya.

Pada masa lalu, permainan ini sangat lazim dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja wanita. Tidak ada yang tahu mengapa permainan ini identik dengan dunia wanita. Menurut beberapa pendapat, permainan ini identik atau berhubungan erat dengan wanita karena permainan ini berhubungan dengan manajemen atau pengelolaan keuangan. Pada masa lalu (*bahkan hingga kini*) Kaum hawa disadari atau tidak, berperan penting dalam pengelolaan keuangan rumah tangga. Dakon dianggap menjadi sarana pelatihan terhadap pengelolaan atau manajemen keuangan tersebut.

3.3 Analisis Kebutuhan

Pembuatan game ini membutuhkan serangkaian peralatan untuk mendukung kelancaran proses pembuatan dan pengujian game. Berikut aspek – aspek yang di butuhkan dalam pembuatan game :

3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Secara langsung game ini mampu bekerja sebagai berikut :

1. User dapat memulai game melalui menu utama yang akan muncul ketika mereka menekan tombol main pada tampilan awal game.
2. Game harus melakukan perhitungan score (*biji*) dari setiap permainan namun game tidak akan menyimpan score tersebut.

3.3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

1. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang diperlukan dalam pembuatan dan pemrosesan data dari game yang diusulkan adalah :

- a. Microsoft Windows XP sebagai sistem operasinya.
- b. Macromedia Flash 8 sebagai aplikasinya.
- c. MS.Office 2007 untuk membuat laporan.
- d. Program-program lain yang mendukung pembuatan game.

2. Perangkat keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dibutuhkan sebagai sarana penunjang berupa seperangkat personal komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

Minimum recommended :

- a. Pentium 3, 1 Ghz - 2,5 Ghz
- b. Memory 512 Mb.
- c. Vga On Board
- d. Sound tersedia

Maximum recommended :

- a. Pentium core 2 duo , 2,6 Ghz
- b. Memory 2gb
- c. VGA Asus 8400 GS
- d. Sound Card Sound Blazter

Dengan menggunakan kebutuhan personal komputer seperti diatas diharapkan user dapat dengan lancar dalam memainkan game ini.

3. Brainware

Brainware adalah orang yang menjalankan game sesuai perencanaan dan pembuatan proyek game dari membuat analisis, membuat game dan mengevaluasi game. Skill yang dibutuhkan dalam pembuatan game ini adalah menguasai sistem operasi windows, menguasai

aplikasi Macromedia Flash 8, Corel Draw X3, Adobe Photoshop CS3 serta kreatifitas.

3.4 Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan merupakan proses yang mempelajari atau menganalisa permasalahan yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan akhir yang akan dicapai. Tujuan dari analisa kelayakan adalah untuk menguji apakah game yang akan dibuat layak pakai atau tidak.

3.4.1 Analisis Kelayakan Teknologi

Perkembangan game komputer sangat cepat, ini terjadi karena perkembangan hardware dan software yang terus mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Untuk game yang bergenre strategi saat ini sudah banyak yang beredar secara luas di internet. Semua game yang beredar rata – rata menawarkan permainan modern dengan kreatifitas baru. Untuk pembaharuan dan pengembangan game harus dilakukan supaya tidak tertinggal oleh kompetitor lain.

3.4.2 Analisis Kelayakan Operasional

Kelayakan operasional lebih ditekankan pada user atau sumber daya manusia yang akan menggunakan game ini pada saat game telah berjalan. Kelayakan dapat dilihat dari mampu tidaknya user memanfaatkan game tersebut. Untuk lebih memahami penggunaan dari game, aplikasi dirancang dalam bentuk CD yang dapat dijalankan di komputer sehingga dapat dengan mudah digunakan oleh user.

3.4.3 Analisis Kelayakan Manfaat

Manfaatnya adalah dalam pembangunan game ini diharapkan nantinya, game dakon dapat dijadikan referensi yang kedepannya bisa dikembangkan lebih baik lagi dan dapat menjadi aplikasi game yang menghibur dan mampu dijadikan game yang bermanfaat untuk mengenal permainan daerah dakon dalam bentuk digital. Dimana sesuai dengan tujuan pembuatan game ini untuk mempertahankan permainan dakon di era digitalisasi.

3.5 Perancangan Game

Dalam bab ini akan dibahas tentang bagaimana penulis merancang game dakon dari awal hingga game selesai dibuat dan mampu untuk dijalankan.

3.5.1 Merancang Konsep

Desain dalam game harus menarik untuk dilihat dan dimainkan karena hal tersebut merupakan salah satu sarana untuk mempromosikan aplikasi yang dibuat. Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam pengembangan aplikasi game adalah : Kombinasi Text, Gambar, Suara, Animasi.

Konsep game dakon adalah game flash yang berjenis game strategi yang dalam permainannya, pemain saling berkompetisi untuk mengumpulkan biji ke dalam lumbung mereka, siapa yang lebih banyak dia yang menang, cara permainannya sama persis dengan permainan tradisional dakon, karena memang pada khususnya game ini dirancang untuk memvisualisasikan game dakon ke bentuk digital. Game Dakon didesain untuk dimainkan dengan perangkat yang menggunakan sistem operasi windows (*xp, vista, seven*). Perancangan game menitik beratkan pada :

1. Game yang dirancang berskala kecil dan sederhana.
2. Game yang dirancang menggunakan flash.
3. Game yang dibuat merupakan jenis game strategi dengan mengedepankan tema strategi dan memiliki tujuan untuk mempertahankan budaya permainan daerah yaitu dakon di era digitalisasi ini.

3.5.2 Merancang Isi

Game *Dakon* merupakan permainan membagi bagikan biji ke dalam lubang pemain antara player 1 dan player 2, siapa yang mengumpulkan biji paling banyak ke dalam lumbungnya maka dialah pemenangnya.

Game *Dakon* terdiri dari beberapa menu tampilan yaitu :

- a. Menu Tampilan Utama
Merupakan tampilan awal game yang terdiri dari tiga tombol yaitu cara main, main dan keluar
- b. Menu Cara Main
Merupakan tampilan berupa penjelesan singkat petunjuk bagaimana cara memainkan game.
- c. Menu Main
Merupakan tampilan permainan game.

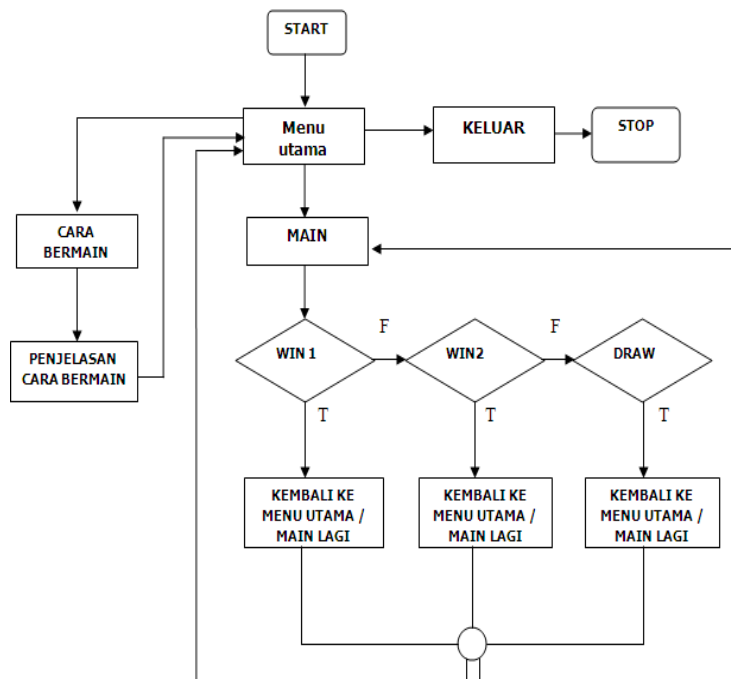
d. Tombol Keluar

Merupakan tombol untuk langsung keluar dari aplikasi game.

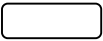
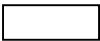
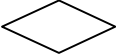

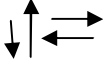
e. Tombol Kembali

Merupakan tombol untuk kembali ke menu sebelumnya atau kembali ke menu utama.

3.5.3 Arsitektur Game



Keterangan Simbol :

-  : (*Terminal Symbol*) Simbol menunjukkan awal & akhir game.
-  : (*Processing symbol*) Simbol proses, menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
-  : (*decision symbol*) mewakili operasi perbandingan logika.
-  : (*connector symbol*) penghubung pada halaman yang sama
-  : Simbol garis alir, menunjukkan arah proses.

4. Implementasi dan Pembahasan

4.1 Memproduksi Game

Tahapan ini adalah tahapan membangun dan mengembangkan game sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Bagian ini merupakan kegiatan yang meliputi tentang pembuatan desain grafis yang mendukung semua interaksi, membuat animasi sesuai dengan tema, membuat teks sebagai penyampaian pesan. Dan kemudian semua digabungkan dalam macromedia flash 8.

Dalam pembuatan game dakon ini, langkah awalnya adalah menyiapkan komponen - komponen dilibrary flash yang akan digunakan untuk bekerja, contoh komponen - komponen yang perlu disiapkan dalam membuat game ini seperti gambar karakter, background dan gambar lainnya. Setelah itu membuat desain background atau desain stage ditampilkan permainan. Kemudian membuat animasi yang nantinya akan ditampilkan dalam game seperti animasi tampilan utama, karakter lubang, lumbung, biji dan lain lain. Setelah itu menambahkan script atau perintah untuk menjalankan game dan membuat link antar halaman, kemudian test untuk melihat hasilnya.

4.2 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap meletakkan game supaya siap untuk dioperasikan. Dalam tahap ini dilakukan penerapan rencana implementasi dan melakukan kegiatan implementasi. Proses implementasi sangatlah sederhana. Dengan memasukkan CD Game Dakon, kemudian pilih dakon.exe. Maka secara otomatis, Game Dakon akan dieksekusi. Game ini tidak membutuhkan proses instalasi sehingga sangat memudahkan dalam memainkan game ini. Game ini juga dapat disebar dengan meng-copy master game dan ditempatkan di komputer yang berbeda.

Klik pada Dakon.exe, maka akan keluar tampilan menu utama. Setelah itu, pemain akan diarahkan untuk memilih diantara tiga buah tombol. Tombol cara main untuk mengetahui petunjuk cara main, Untuk masuk ke permainan tekan tombol main dan untuk keluar dari aplikasi tekan tombol keluar.

4.3 Pemeliharaan

Dalam hal ini sistem harus di pelihara seperti sistem berbasis komputer lainnya. Sistem ini harus dipelihara, tetapi pemakai tidak dapat diharapkan untuk

dapat memelihara sistem tersebut. Pemeliharaan sistem tersebut adalah tugas dari perancang dan pembuat sistem. Aplikasi dari Macromedia flash8 tidak perlu pemeliharaan khusus, namun susunan dari file – file yang telah di masukan ke dalam data pada game tidak boleh dipindahkan di delete dan di rename. Karena apabila hal tersebut dilakukan maka game tidak dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan program awal. Dalam hal ini, maka yang dapat mengupdate dan menambah fitur-fitur baru dalam game adalah programmer itu sendiri. Pemakai hanya bisa menjalankan game tersebut.

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan evaluasi dari bab-bab terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Software yang digunakan untuk membangun game “Dakon” adalah Macromedia flash 8, corel draw x4, Adobe Photoshop cs3. Dimana game yang dibuat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus untuk melestarikan permainan tradisional “Dakon” ke dalam bentuk digital.
2. Game “Dakon” ini dapat dimainkan oleh segala usia. Berdasarkan hasil ujicoba dari beberapa user, dapat disimpulkan bahwa game ini mudah digunakan, desain yang sederhana dan tidak terdapat error jika dijalankan.

5.2 Saran

Berikut adalah saran – saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap Aplikasi Game “Dakon” yang sengaja dibuat untuk tetap melestarikan permainan tradisional pada era digitalisasi :

1. Game dalam aplikasi ini diharapkan dapat lebih bervariasi lagi bentuknya agar user semakin termotivasi memainkannya.
2. Game dalam aplikasi ini tidak memiliki level (tingkat kesulitan), untuk itu diharapkan dalam pengembangan game selanjutnya dapat dibuat game yang memiliki banyak level.
3. Game dalam aplikasi ini dibuat secara default, dimana jumlah bijinya sudah ditentukan yaitu setiap lumbung ada 5 biji. Untuk kedepannya penulis berharap akan ada yang mengembangkannya, merubah default menjadi bebas sesuai keinginan user.

4. Untuk sekarang game “Dakon” ini hanya dapat digunakan oleh 2 orang player, belum dapat digunakan melawan komputer. Kedepannya penulis berharap jika ada yang mengembangkan game ini, diharapkan dapat melawan komputer.
5. Untuk membuat sebuah game yang baik diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang baik, sedikit banyaknya pembuat game harus memahami logika pemrograman.

DAFTAR PUSTAKA

Sismoro, Heri. 2005. *Pengantar Logika Informatika, Algoritma, dan Pemrograman Komputer*, Andi Offset, Yogyakarta.

AL Fatta, Hanif. 2007. *Analisis perancangan Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.

Madcoms. 2007. *Mahir dalam 7 hari Macromedia Flash Pro 8*, Andi Offset, Yogyakarta.

Wibawanto, Wandah. 2006. *Dasar Pemrograman Flash Game*, Andi Offset, Yogyakarta.

Prayudi. 2008. *Definisi Computer Game*,

<http://cgrg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game/>, diakses tanggal 14 Oktober 2010.

Prayudi. 2008. *Game Genre*, <http://cgrg.wordpress.com/2008/03/13/game-genre/>, diakses tanggal 14 Oktober 2010.

Yovita, Dea. 2010. *Sejarah Perkembangan Game*,

<http://dea-yovita.yolasite.com/sejarah-game.php/>, diakses tanggal 15 Oktober 2010.

Prayitno, Priambodo. 2008. *Permainan Tempo Dulu*,

<http://djawatempodoeloe.multiply.com/photos/photo/144/19>, diakses 10 Februari 2011.

Briastuti, Ambar. 2008. *Dakon*,

<http://ambarbriastuti.multiply.com/journal/item/424/Dakon/>, diakses 10 Februari 2011.

Web Design, Hoover. 2010. *Sound Game*,

<http://www.hooverwebdesign.com/sounds/>, diakses 5 Maret 2011.